<<Remue-toi, compagnon, on a de la visite!>>

Bien sur, Tashnar avait remarqué les ombres approcher mais, dans son état, on comprendra qu'il n'en ait pas eu pleinement conscience. Le combat contre le Piorad aux yeux rouges avait été rude, et avait tourné à son désavantage. Il devait sûrement à l'ébriété de son adversaire d'être encore en vie; non pas que l'autre en eût été moins irrésistiblement efficace, mais parce que l'alcool avait suffisamment embrumé ses sens pour lui faire penser que Tashnar était bel et bien mort.

Il n'en était pas loin, à vrai dire, et d'autres auraient pu s'y tromper. Le casque enfoncé dans son crâne lui brouillait les pensées et les perceptions. Son bras gauche était inutilisable, sans doute à jamais, pour peu même qu'il arrivât à se traîner jusqu'à un guérisseur suffisamment doué pour remettre sur pieds un homme dans son état. Son corps tout entier lui hurlait qu'il était passé sous un troupeau aveugle de pollacks effrayés. Le dernier coup de masse, qui l'avait fait s'effondrer, avait été si terrible que Tashnar se demandait ce qui pouvait encore bien rester de son visage.

Mais voilà que cette survie quasi miraculeuse semblait remise en question. Rares sont les villes, sur Tanaephis, ou les silhouettes qui s'approchent silencieusement de vous dans les ruelles nuitamment ténébreuses sont armées de généreuses intentions. La première résolution de Tashnar fut de se redresser du mieux qu'il put et de se mettre en garde; Dormemdil, le sabre aux reflets d'argent et de turquoise, avait sûrement encore quelques ressources, si lui-même était au bout du rouleau. Mais il s'aperçut aussitôt que c'était trop espérer: il ne pouvait réellement pas se tenir debout sans être pris d'insupportables vertiges qui le plongeraient vite dans une inconscience fort peu à propos. Ils se souvint alors vaguement que sa bourse était plutôt bien garnie, et décida qu'il la possédait sans doute encore, puisque c'était à toute autre chose qu'en voulait la brute qui l'avait si facilement écrasé. Tashnar résolut donc de la proposer de lui-même aux voleurs qui s'apprêtaient à lui tomber dessus, ce qui, pour un même probable résultat, lui éviterait d'inutiles déboires. Avec de la chance, ou avec beaucoup de chance, ils se montreraient peut-être même d'assez bonne humeur pour l'aider à gagner un lieu hospitalier.

Quand les formes furent tout autour de lui, il bredouilla douloureusement ce qu'il pouvait, ne sachant trop si l'état de sa mâchoire lui permettait d'être compris. La réponse des vilains fut que l'un d'eux se pencha tout près, si près qu'il exposait volontairement ses traits aux yeux de Tashnar, embrouillés tant par le sang qui les remplissait que par la densité de l'obscurité ambiante. Et lorsqu'il vit ces traits lugubres et figés, ce masque blafard qui inspire autant la crainte qu'il ne marque l'infamie, il n'aurait pas eu besoin de s'entendre répliquer les mots <<Sois heureux, mon frère, tes souffrances touchent à leur fin.>> pour comprendre que cette fois il était bel et bien mort.

## Les Goules

Ainsi appelle-t-on certaines bandes de scélérats dont la spécialité est de voler les cadavres, voire de les aider à trépasser dans certaines occasions pas si rare que cela.

Entendons-nous bien: les Goules ne sont pas des morts-vivants ou autres créatures extraordinaires. Ce sont des hommes comme vous et moi, ou des femmes comme vous (peut-être) mais pas moi. Le nom de goules leur a été donné par la voix du peuple, et est communément adopté sur tout Tanaephis; souvent leur prête-t-on aussi d'autres noms: Nécroviles à Pole, Cafards ou Charognards chez les Piorads, Fientes de Vautours, Chacals ou Dépouilleurs chez les Batranobans.

Ramassis de lâches, estropiés et déchets de l'humanité, survivant par les pratiques les plus misérables, viles et répugnantes, les Goules, on l'aura compris, inspirent unanimement le dégoût. Mais si l'on en rit et les insulte en public, rares sont ceux qui feraient le fier devant eux, car ces macabres vermines sont souvent d'impitoyables assassins.

**Situation géographique**: Difficile de savoir si les Goules, telles que nous les connaissons aujourd'hui, sont nées dans les rues sordides de l'excessive Pole ou dans les étendues désertes du paysage Batranoban. Dans les premières, elles pullulent toujours. Dans les secondes, on en trouve encore, mais elles sont aujourd'hui rares en dehors des villes, ou par contre elles abondent. Etablies également chez les Vorozions, et à bien moindre échelle dans les plus importantes cités Piorads, elles sont par contre inexistantes ailleurs. On l'aura compris, les Goules sont des parasites urbains, les villes étant les seuls endroits vraiment adaptés à leur présence et à leurs activités.

**Organisation**: Les Goules ne forment pas une société secrète au sens habituel du terme, mais constituent des bandes indépendantes, voire rivales dans certaines cités vraiment importantes. De même, leurs règles et leurs traditions varient d'un endroit à l'autre. Il en est cependant quelques unes qui se retrouvent partout.

La plus évidente est sans doute le port du masque. Chaque Goule en porte un. Ce masque a une double fonction: la première est bien sur de dissimuler le visage pour n'être point reconnu, la

seconde est, et la encore rien de nouveau ni de surprenant, d'inspirer la crainte. Les masques ne sont pas homogènes; leur point commun est d'être de couleur blanchâtre et de figurer un visage cadavérique. La plupart des Goules les fabriquent généralement elles-mêmes avec les moyens du bord, en bois, écorce, cuir, osier, ou n'importe quoi d'autre, et les expressions sont grossières, car l'on n'a pas vraiment affaire à des artistes. Grossières mais certes pas amusantes, et l'ensemble disparate de ces faciès morbides et grotesques remplit fort bien la deuxième fonction (rappelez-vous: celle de faire peur).

Les Goules recrutent facilement, et acceptent a priori n'importe qui. Aucune qualité physique ou mentale, aucune aptitude particulière n'est nécessaire, et ceux qui en possèdent deviennent vite des chefs. Aucune qualité n'est nécessaire car toute la stratégie de leurs activités est basée sur le nombre et l'apparence. On trouve donc dans leurs rangs quantités de gens mutilés, scrofuleux, handicapés, culs-de-jatte et manchots, lépreux, malformés, débiles, rachitiques, et autres vilains pas beaux, ainsi que, à l'occasion, des vieillards trop vieux ou des gamins trop jeunes pour être isolément pris au sérieux.

**Activité**: Les Goules opèrent à peu près toutes de la même façon: Elles rôdent de nuit, en une bande atteignant facilement vingt individus et parfois beaucoup plus, dans les rues de leur ville, évoluant parallèlement dans deux ou trois rues à la fois. Lorsqu'une proie est repérée, elle est d'abord lentement et sûrement encerclée. Alors seulement, étant bien maîtres du terrain, s'approche-t-on au plus près pour vérifier que la trouvaille est bel et bien morte. Si elle ne l'est pas mais est jugée totalement inoffensive, il est fort possible (mais pas systématique) qu'on l'aidât à prendre un raccourci pour rejoindre ses ancêtres.

Il existe une exception majeure, et constante chez toutes les bandes de Goules, une tradition jamais remise en question: pas touche aux ivrognes! Jamais au grand jamais ne touchera-t-on à un cheveu du plus endormi des soûlards, pas même s'il est le plus haï des hommes ou un ennemi mortel temporairement vulnérable. Les philosophes ont apporté plusieurs explications à cet us, mais la plus avisée me fut un jour confiée par l'un d'eux en ces termes: "Faudrait voir à pas s'entre-tuer, mortecouille! De ton avis, ou c'est-y qu'i dorment les gueux d'Goules après qu'i zaient picole les kek tams qu'i zont chipoté la veille sur le pas-de-pot qui zont égorgé? Sur, si i tuent les ivrognes, i vont faire du tort surtout à eux-mêmes." Bien entendu, cette règle n'interdit pas le dépouillage ou autre activité malhonnête ou mesquine...

Autre habitude typique de ces charmants personnages: le retour des corps. Cette activité lucrative est plus à rapprocher du kidnapping que du détroussage. Elle est cependant acceptée comme normale, voire utile, dans la plupart des villes, et constitue même une des raisons majeures de la tolérance montrée à leur égard. Eh oui! Même les Goules jouent un rôle social! Nettoyeurs, convoyeurs, dispensant parfois même des services proches de ceux de nos bonnes vieilles pompes funèbres, elles se chargent de faire disparaître, par enterrement, crémation ou autre, les corps non réclamés avant qu'ils n'amenassent la maladie. Est-il besoin de dire qu'un tel gaspillage n'est envisage qu'après de sérieuses tentatives de rentabilisation, pardon!, de rapprochement des familles. Quand les proches sont identifiés (un réseau de mendiants, ça a quelques facilités pour connaître les gens), ils sont approchés, prévenus, et un prix est fixé pour la livraison du disparu à domicile. Le plus souvent, cependant, ils sont invités à traiter directement avec le propriétaire d'un établissement spécialisé, honnête commerçant ayant pignon sur rue, qui rachète les corps directement aux Goules; les services d'un tel artisan peuvent aller du simple rhabillage (des voleurs étant passés par là) à une toilette complète, l'organisation d'un deuil ou d'une fête, un embaumement, une procession, une préparation culinaire (ça s'est vu!), une opération chirurgicale (les clients ont parfois des désirs étranges) ou même une humiliation de la dépouille. Mais je m'égare; cette honorable profession de cadavérier (avec ses variantes comme funestier, mortificateur, corbillard, etc.) n'est pas le sujet de ce modeste document.

**Jouabilité**: Les Goules doivent s'intégrer à Bloodlust comme un élément du paysage, de la vie et de la culture. Ce doit être une composante normale (bien que non détaillée) du jeu comme le sont les Pollacks ou les Epices. Elles représentent un danger potentiel, mais peu inquiétant, en tous cas pour des porteurs d'armes.

Côté personnages-joueurs, elles sont de peu d'intérêt. A la différence des sectes et sociétés secrètes, les possibilités d'enrichissement personnel sont ici minces. L'aventure y est évitée et les raisons de voyager y sont nulles. En outre, elles ne peuvent convenir qu'a ceux dont le désir de prestige est très bas.

Côté scénarios, les goules sont tout d'abord une possibilité de rencontres nocturnes et urbaines, avec moment de tension et peut-être dialogue, mais sûrement pas combat (pas lorsque leur adversaire est capable de se défendre). Elles sont aussi une bonne façon de faire disparaître un corps (cadavre au sein d'une intrigue, porteur avec son arme, victime d'un duel, etc.) avec une explication

simple et évidente et une possibilité de le retrouver (voire avec ses possessions si l'on y met le prix). Eventuellement, elles peuvent être une source d'information fiable sur la vie d'une cité; de celles, rares, qui peuvent surprendre les mystères nocturnes.

A plus long terme, une fois que, dans l'esprit des joueurs, les Goules ont pris leur place dans le monde, elles pourront s'intégrer plus intimement dans les trames des scénarios. Voici quelques idées basiques que l'on pourra creuser:

- Un groupe d'assassins opère avec des masques de goules pour les rendre responsables de leurs méfaits et détourner les esprits d'une machination plus complexe.
- Les nettoyeurs d'une ville se retrouvent avec un problème sur les bras: le cadavre d'un inconnu, que personne ne réclame, et qui refuse de se laisser détruire ni même enterrer (il ne pourrit pas, ne brûle pas, ne se laisse pas entailler, et flotte à la surface de la terre au fur et à mesure que l'on tente de remplir sa tombe). Inquiètes, les Goules veulent apprendre de quoi il retourne. Il pourrait s'agir par exemple d'une phase d'une symbiose Arme-Porteur.
- Un chef Piorad est furieux: Son chagar, qu'il nourrit régulièrement avec de la viande humaine fournie à bon prix par les Charognards locaux, est mort empoisonné. Le crime est évident, ses conséquences graves, mais son véritable et mystérieux auteur est malin et audacieux.
- Une affaire amuse la populace: Deux personnes se disputent la dépouille d'un guerrier Piorad, sous des prétextes peu plausibles (amitié et culte du souvenir pour l'un, vengeance personnelle et pure méchanceté envers son rival pour l'autre) et les enchères montent. L'on rit beaucoup, mais bien peu de gens savent que le défunt était sensé posséder la carte d'un trésor; n'ayant rien découvert nulle part, nos deux acheteurs en sont venus à l'idée que la carte est sans doute noyée dans les tatouages du mort. Les PJs feraient un sympathique troisième concurrent.

**Quelques personnages proéminents:**

Maître Zoki:

Cet individu à la personnalité complexe a ceci de particulier que, chose très rare, il s'est imposé comme chef des Goules de la ville sans jamais avoir pris part à l'action sur le terrain. Son ascension, il la doit à deux qualités personnelles: son remarquable sens des affaires et... son honnêteté! Eh oui, ce paradoxe s'explique par sa capacité à inspirer confiance et à savoir la garder. Débutant sa carrière, à la mort de son père, à la tête de quelques têtes de bétail, c'est à dire avec un train de vie à peine confortable et bien loin de la richesse, il sut renforcer son bien tout en se forgeant de solides sympathies, et ce en adoptant une formule simple: Faire s'enrichir les autres tout en s'enrichissant un peu soi-même. En gros, il fait profiter de ses idées intéressantes, parfois brillantes, ceux qui ont les ressources et les épaules suffisantes pour se lancer dans une entreprise, s'attache à ces locomotives, et partage les fruits de leur succès. C'est ainsi qu'il se lia sans le savoir avec l'ancien Maître des Goules, resta son ami lorsqu'il le sut, prodigua moult conseils améliorant leurs revenus, les fit prospérer plus que jamais auparavant, et fut plébiscité pour remplacer le chef quand celui-ci trépassa. Ce capitaliste pur jus est aujourd'hui très riche, au point que lui-même sous-estime sa fortune, complexement répartie sous de nombreux prête-noms, et ignore qu'il est le plus gros propriétaire de bétail de la région. Les hautes gens l'apprécient pour ce qu'ils voient en lui: un brave bourgeois sans ambition ni avenir, dont on utilise volontiers la science du commerce, à qui l'on peut faire confiance, et que l'on aime bien malgré qu'il fût plutôt d'ennuyeuse compagnie.

Parmi les règles qu'il a su imposer à ses Goules, de stricts quotas d'assassinats font de la ville une des moins meurtrières du pays, ce qui la rend plus attirante que d'autres aux yeux de nombreux étrangers et notamment des marchands extérieurs. Pour la même raison, sachant rester raisonnables, les Goules s'attirent moins qu'ailleurs l'hostilité de la classe dirigeante, des représentants de la justice, et de la population. Ici, les jeunes amoureux ne craignent pas de rôder seuls la nuit sous les fenêtres de leurs belles, les esclaves peuvent oeuvrer après le coucher du soleil, les astronomes peuvent contempler à loisir le ciel nocturne d'où bon leur semble, les catins peuvent s'isoler de la concurrence pour attirer les noctambules en quête de plaisirs sensuels, les chirurgiens répondant à une urgence peuvent sans crainte gagner un malade à l'heure où ils ont coutume de dormir, toutes catégories de gens mises à l'abri par des décrets de Maître Zoki. Lui-même n'ayant protégé par aucun décret les propriétaires de bétail et n'étant bien sur connu sans son masque que d'une poignée de ses sbires, il évite de sortir la nuit et n'y consent que sous escorte.

Cette attitude n'est pas tant due à la crainte d'être tué que d'avoir à révéler sa capacité à se défendre. Cet homme est si attaché à passer inaperçu que nul ne sait que la modeste dague qu'il arbore entre les cuisses, et qu'il n'utilise jamais, fait de lui un Porteur. L'Arme trouve son compte dans cet homme qui partage aussi parfaitement ses désirs, et même en privé ne prend que rarement sa véritable forme.

- Désirs: rép 1, vio 3, sex 5, ric 9, pre 3

- Polymorphie, Commerce, Lire les Pensées.

Front Barré:

Le sobriquet de cet homme lui vient d'une épaisse ligne de sourcils ininterrompue d'un oeil à l'autre, ajoutant preuve de bestialité au caractère de cet individu vulgaire et gras. Dans sa ville, il est notoire, tout au moins pour les gens du quartier, que ce rustre tavernier tient relations avec les Goules. Dans son établissement, de tenue fort négligée mais célèbre pour servir à toute heure des viandes à prix raisonnable, et malheureusement dépourvu de toute commodité pour y dormir, il arrive qu'un étranger soit retenu, par divers stratagèmes et manipulations, jusqu'à une heure tardive et postérieure au coucher du soleil, devant alors regagner par des rues devenues désertes un asile ou coucher. Il arrive même parfois que, ayant ingurgité sans le savoir quelque drogue mêlée à sa nourriture, il se retrouve en un bien mauvais moment sujet à quelque déficience de ses forces. On raconte également que Front Barré prête occasionnellement ses combles aux conciliabules des Goules. Bref, ce vilain graisseux est notoirement à leur botte.

Mais qui donc sait qu'il en est bel et bien le chef? Assurément ce balourd est sans courage mais pas sans ruse, et peut se montrer assez malin pour être un rude adversaire. Un détail encore: des rumeurs prétendent parfois que si ses cuisines ne sont jamais en pénurie de viande, c'est que les Goules le ravitaillent à l'occasion en chair humaine; ceci est pure calomnie de concurrents jaloux, et de tels mots mettent facilement Front Barré dans un état de rage.

Désirs: rép 4, vio 5, sex 4, ric 7, pre 2

Igylayl:

Cet homme au caractère d'acier a connu biens des hauts et des bas dans sa vie. Après une enfance misérable, il connut et conquit à force de qualités la gloire sur les champs de batailles, puis perdit sa santé et tout le reste, tomba jusqu'à devenir le plus pitoyable des mendiants, échouant dans les ruisseaux d'une ville quelconque, y devint une Goule, et réussit petit a petit à s'y imposer comme une figure proéminente, accumulant à l'occasion quelques biens, lutta toujours plus contre sa maladie jusqu'à en triompher et, aujourd'hui fort d'une vigueur retrouvée, d'une adresse remarquable aux armes et d'une riche expérience, il jouit d'une telle influence sur le Maître des Goules qu'il est évident qu'il ne tardera pas à lui succéder. Avec des projets qu'il parvient déjà à imposer, et pour lesquels il n'hésite pas à provoquer des conflits internes meurtriers. Ici, nombreuses sont les Goules qui le considèrent de facto comme le véritable chef.

Fuyant le prestige mais mû par un fort désir de réputation, Igylayl veut faire de ses Goules les plus célèbres, les plus craintes, les plus haïes et les plus puissantes du monde. Il les veut maîtresses uniques et incontestées de la nuit, cauchemars omniprésents et omnipotents, non seulement dans les rues mais jusque dans les logis, dans les lits, dans le sommeil même des hommes. Ses propres troupes sont plus agressives, plus courageuses, plus combatives que les Goules habituelles; elles se recrutent ailleurs que dans les caniveaux, il les initie souvent lui-même aux armes, comme des guerriers; elles sont dès lors plus proches des assassins ordinaires, des spadassins que des charognards.

On se doute des troubles qui agitent une telle ville. Troubles internes aux Goules, bien sûr, car si factions et division sont courantes en leur sein, cette bande-là emploie sans vergogne des méthodes non traditionnelles et très regrettables. Troubles sociaux ensuite, car les rues sombres sont ici encore moins sûres qu'ailleurs, et un homme même armé et en bonne santé peut s'y retrouver en grand péril. Sans compter que Igylayl va parfois jusqu'à investir quelque maison pour y kidnapper la dépouille d'un défunt; qui dit qu'ils n'iront pas bientôt jusqu'à trucider les braves gens chez eux? Troubles politiques, enfin, car bien qu'évitant de frapper les élites, Igylayl défie par trop leur autorité en se voulant régner sans partage sur la nuit, leur apportant maints désagréments mais nul bénéfice. Il compte, on le voit, de nombreux et sérieux ennemis. Il a cependant pour ultime avantage son anonymat. De jour, sans son masque de Goule et sous un autre nom, il est un homme habile à ne pas se faire reconnaître.

Pour décrire l'homme lui-même, Igylayl est, à plus de 40 ans, de stature robuste, son visage passablement marqué de ses infortunes passées est encadré de longs cheveux et d'une courte barbe parfaitement carrée, offrant un mélange de vigueur et d'austérité. Redoutable combattant, autoritaire, sachant inspirer la loyauté, appliquant une discipline qui n'envie rien à celle des élites Piorads, impitoyable, rancunier, inflexible et indomptable, tels sont quelques traits essentiels de ce très dangereux individu, si violemment insoumis qu'il refuse de devenir un Porteur et méprise les Armes-Dieux.

Désirs: rép 8, vio 7, sex 4, ric 7, pre 3